FLASHOUT 3D

INSTRUKCJA OBSŁUGI

PC

WERSJA 1.0

IQ Publishing

jujubee®

Ostrzeżenie o epilepsji:

Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku epileptycznego lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tego ataku lub utraty przytomności może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych. Przypadłości te mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji i które nigdy wcześniej nie doznały ataków epileptycznych. Jeśli Ty lub ktokolwiek z Twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien – przed uruchomieniem gry - zasięgnąć porady lekarskiej. Zalecamy również, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Jeżeli stwierdzisz u siebie lub u dziecka występowanie następujących objawów: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze powiek i mięśni oczu, utratę przytomności, zaburzenia błędnika, drgawki, konwulsje. Natychmiast wyłącz komputer i wezwij lekarza.

Porady przy użytkowaniu:

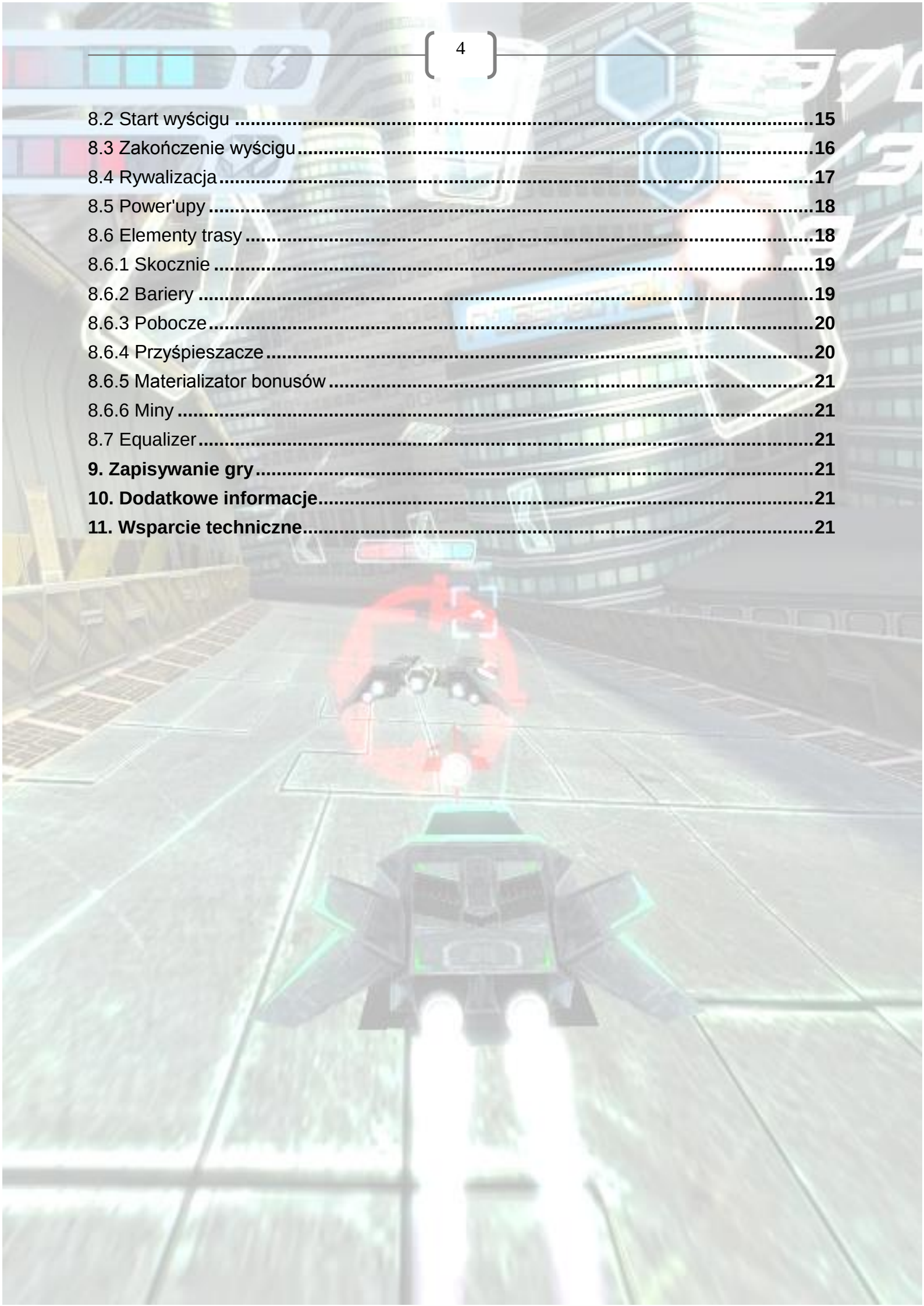
- nie stawaj zbyt blisko ekranu; usiądź wygodnie w odległości, na jaką pozwalają kable,
- graj na możliwie małym ekranie,
- nie graj, jeśli jesteś zmęczony lub niewyspany,
- upewnij się, że pokój, w którym grasz, jest dobrze oświetlony,
- po każdej godzinie grania zrób 10-15-sto minutową przerwę.

INSTRUKCJA OBSŁUGI GRY FLASHOUT 3D

Spis Treści:

1. Instalacja i uruchomienie gry 5
2. Wymagania sprzętowe 5
3. Wstęp 5
4. Klawiszologia 5
5. Ekran Startowy 6
5.1 Menu Główne 6
5.2 Tryb kariery 7
5.3 Jeden wyścig 8
5.4 Próba czasowa 9
5.5 Pomoc 10
5.6 Ustawienia 10
6. Garaż 11
6.1 Statki 11
6.2 Parametry statków 11
6.3 Udoskonalenia 12
6.3.1 Autopilot 12
6.3.2 Karabin maszynowy 12
6.3.3 Nitro 12
6.3.4 Rakiety 12
6.3.5 Ekstra magazynek 12
6.3.6 Pancerz MK-II 12
7. Muzyka 13
8. Wyścig / Rozgrywka 13
8.1 Opis interfejsu (HUD) 13
8.1.1 Punkty 14
8.1.2 Okrążenia 14
8.1.3 Czas wyścigu i okrążenia 14
8.1.4 Ikony power'upów 15
8.1.4.1 Autopilot 15
8.1.4.2 Nitro 15
8.1.4.3 Karabin maszynowy 15
8.1.4.4 Rakiety 15

8.2 Start wyścigu 15
8.3 Zakończenie wyścigu 16
8.4 Rywalizacja 17
8.5 Power'upy 18
8.6 Elementy trasy 18
8.6.1 Skocznie 19
8.6.2 Bariery 19
8.6.3 Pobocze 20
8.6.4 Przyśpieszacze 20
8.6.5 Materializator bonusów 21
8.6.6 Miny 21
8.7 Equalizer 21
9. Zapisywanie gry 21
10. Dodatkowe informacje 21
11. Wsparcie techniczne 21



1. Instalacja i uruchomienie gry

Włóż płytę z grą do napędu i postępuj zgodnie z instrukcjami. Jeżeli instalator nie uruchomi się automatycznie, to uruchom go ręcznie z płyty.

2. Wymagania sprzętowe

- Windows XP lub wyższy
- Procesor 1Ghz lub wyższy
- Karta graficzna z 512MB pamięci
- 1GB RAM lub więcej
- 500MB wolnej przestrzeni na dysku twardym
- klawiatura lub gamepad

3. Wstęp

W grze zostajesz pilotem jednego spośród kilku supernowoczesnych statków. Bierz udział w licznych pucharach i rozgrywkach, nierzadko przyprawiających o zawrót głowy! Używaj rakiet i karabinów by obracać Twoich rywali w pył! Odblokowuj coraz to nowsze i lepsze statki, ulepszaj już posiadane, udoskonalaj swoje umiejętności. Zrób wszystko co konieczne, by stać się najlepszym pilotem na Ziemi!

4. Klawiszologia

Przed uruchomieniem gry istnieje możliwość zmiany ustawień klawiatury bądź kontrolera. Oto lista ustawień domyślnych:

Klawisz	Główne	Alternatywne	Kontroler
W lewo	Lewo	A	Oś 0
W prawo	Prawo	D	Oś 0
Hamulec	Dół	S	Przycisk 0
Nitro	Góra	W	Przycisk 3
Autopilot	E	E	Przycisk 1
Strzał	spacja	spacja	Przycisk 2
Pauza	ESC	ESC	Przycisk 7

5. Ekran Startowy

1. Ustawienia gry (patrz 5.6)
2. Dostępne środki
3. Facebook
4. Więcej gier
5. Wiadomości Jujubee
6. Wyjście z gry
7. Nazwa menu – pasek zawierający nazwę obecnie otwartego menu.
8. Tryb kariery (patrz 5.2)
9. Jeden wyścig (patrz 5.3)
10. Próba czasowa (patrz 5.4)
11. Pomoc (patrz 5.5)

5.1 Menu Główne

Na pasku „Menu Główne” znajdują się przyciski przenoszące gracza do różnych trybów rozgrywki. Pierwszy przycisk przenosi gracza do menu kariery. Drugi przycisk odsyła gracza do trybu „Jeden Wyścig”. Kolejny przycisk teleportuje do menu „Próba Czasowa”. Czwarty przycisk otwiera planszę z informacjami pomagającymi zapoznać się z interfejsem użytkownika i opisem poszczególnych elementów gry.

5.2 Tryb kariery

Na pasku „Tryb Kariery” znajdują się odniesienia do poszczególnych pucharów, turniejów i tras. Początkowo użytkownik ma dostęp tylko do pierwszego pucharu o nazwie „Ignition Cup”. Aby odblokować kolejny należy zaliczyć dany etap na przynajmniej ostatnim miejscu na podium, czyli trzecim. Każde z zawodów ma minimum trzy wyścigi.

Liczba wyścigów wzrasta wraz z postępem w grze. Po kliknięciu w odblokowany puchar gracz zostanie przeniesiony do podmenu zaznaczonej rozgrywki.

1. Ranking – zawiera podsumowanie przejechanych już wyścigów. Po przejechaniu, bądź przerwaniu danego wyścigu, użytkownik nie będzie miał możliwości powtórzenia go.
2. Premia - informacja o wysokości premii za zajęcie miejsca na podium. Premia jest niejednokrotna, ponieważ, każdy z etapów można zaliczać wielokrotnie. Jednakże nie można brać udziału w kilku zawodach naraz.
3. Przycisk przenoszący do poprzedniego menu.

4. Wyścigi – ikony wyścigów, pokazuje który wyścig jest jako następny.
5. Postęp kariery - przedstawia jakiego dokonano postępu w grze, wyrażonego w procentach. Na wynik składają się ilość zdobytych gwiazdek i ich rodzaj, odblokowanie statków i zakupione do nich ulepszenia.
6. Przycisk „Garaż” - transportuje do menu garażu, gdzie można kupić ulepszenia i nowe statki.
7. Przycisk „Muzyka” - otwiera okno dialogowe, dające możliwość zmiany odgrywanego utworu na inny, podany na przewijanej liście.
8. Przycisk „Start” - uruchamia odpowiedni wyścig.

Za zajęcie miejsca na podium przyznawane są gwiazdki.

I miejsce – złota gwiazdka.
II miejsce – srebrna gwiazdka.
III miejsce – brązowa gwiazdka.

5.3 Jeden wyścig

Ekran „Pojedynczy Wyścig” pozwala graczowi na odbycie któregoś z odblokowanych wcześniej wyścigów. Na początku rozgrywki użytkownik ma odblokowany tylko jeden wyścig i jest to „Silesia”.

1. Poziom trudności – pozwala określić stopień trudności wybranego wyścigu, wybierając pomiędzy poziomami: bardzo niskim , niskim, normalnym i wysoki.
2. Okrążenia – ustawia ilość okrążeń wyścigu (min. 1 maks. 5)
3. Ikony wyścigów - kolejne trasy odblokowują się po przejechaniu odpowiednika danego wyścigu w pucharze. Przykładowo trasa „New York” zostanie odblokowana po przejechaniu jej w pierwszym turnieju „Ignition Cup”. Gwiazdki przyznawane są jak trybie kariery.

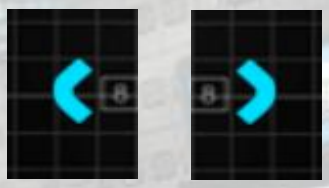
5.4 Próba czasowa

Menu próby czasowej daje graczowi szansę na przejechanie trasy samemu, by osiągnąć jak najlepszy czas wyścigu i okrążenia. Po pierwszym uruchomieniu gry, dostępna jest tylko jedna trasa. Zasada odblokowywania tras jest taka sama jak w przypadku pojedynczego wyścigu.

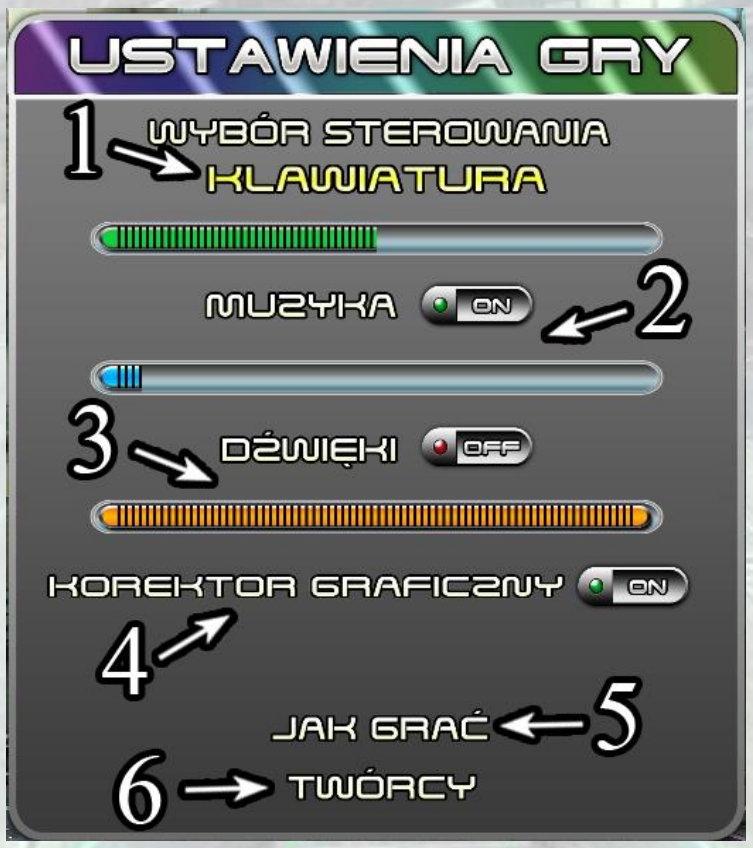
1. Rekord całkowity – najlepszy czasz danego wyścigu.
2. Najlepsze okrążenie – pokazuje czas rekordowego okrążenia, zaznaczonej trasy.
3. Okrążenia – pokazuje ile okrążeń należy przejechać na danym torze. Nie da się zmienić ich ilości.
4. Ikony wyścigów – gwiazdki nie są przyznawane tak jak w pojedynczym wyścigu, w tych rozgrywkach liczy się tylko najlepszy czas.

5.5 Pomoc

Pomoc omawia wszystkie najważniejsze mechanizmy rozgrywki w grze, od elementów na trasie po bonusy i domyślną klawiszologię. Strony pomocy przesuwa się niebieskimi strzałkami u góry ekranu.



5.6 Ustawienia



1. Wybór sterowania – pozwala na zmianę sposobu sterowania statkiem. (dostępna klawiatura i pad do gry). Zielony suwak służy do ustawiania czułości.
2. Muzyka – Niebieski pasek ścisza bądź pogłaśnia muzykę w grze.
3. Dźwięki – Suwak pomarańczowy decyduje o głośności dźwięków w grze (np. głośność silnika, dźwięk rakiet, karabinu itp.).
4. Korektor graficzny – włącza albo wyłącza efekt dynamicznego zmian tekstur w grze.
5. Jak grać – ten przycisk teleportuje gracza do menu pomocy. Działa tak samo jak przycisk „Pomoc” w menu głównym.
6. Twórcy – przycisk otwiera listę autorów gry Flashout 3D.

6. Garaż

1 – Tabela parametrów – opis w punkcie 6.1
2 – Strzałka zmiany pojazdu – Zmienia statek z akutalnie widocznego na inny.
3 - Autopilot - opis w punkcie 6.3.1.
4 – Karabin maszynowy - opis w punkcie 6.3.2.
5 – Nitro - opis w punkcie 6.3.3.
6 – Rakiety - opis w punkcie 6.3.4.
7 – Większy magazynek - opis w punkcie 6.3.5.
8 – Pancerz MK-II - opis w punkcie 6.3.6.
9 – Znacznik wyboru statku – pokazuje czy dany statek jest wybrany.

6.1 Statki

Użytkownik będzie miał do dyspozycji siedem różnych statków. Każdy z nich różni się wyglądem, parametrami i nazwą. Pierwszym statkiem gracza jest „Blitz”, wszystkie inne pojazdy odblokowuje się z każdym kolejnym zaliczonym turniejem. Każdy z pucharów odblokowuje inny statek.

6.2 Parametry statków

W grze zostały wyróżnione trzy rodzaje parametrów: prędkość, przyśpieszenie i zwrotność. Prędkość decyduje z jaką prędkością maksymalną statek będzie się mógł poruszać (czerwony pasek). Przyśpieszenie wpływa na to jak szybko dany statek osiągnie prędkość maksymalną (żółty pasek). Zwrotność określa jak gładko wybrany pojazd będzie wchodził w zakręty (niebieski pasek).

6.3 Udoskonalenia

Wszystkie statki można wyposażyć w dodatkowe, nieobligatoryjne ulepszenia. Udoskonalenia kupuje się raz do każdego ze statków osobno. Dodatki do pojazdów są trwałe i można z nich korzystać w każdym wyścigu. W przypadku kupienia karabinu maszynowego i rakiet, rakiety zastępują karabin, ponieważ w czasie rozgrywek można strzelać tylko z jednej broni jednocześnie. Dodatkowo im lepszy statek tym cena ulepszeń większa.

6.3.1 Autopilot

Włączony autopilot przejmuje kontrolę nad lotem statku, można przerwać działanie autopilota. Trwa określoną ilość czasu.

6.3.2 Karabin maszynowy

Podstawowa broń. Zadaje lekkie obrażenia. Po namierzeniu przeciwnika, zawsze trafia. W standardowym magazynku znajduje się 40 naboi.

6.3.3 Nitro

Zapewnia potężne przyśpieszenie statku gracza, na krótki czas.

6.3.4 Rakiety

Najlepsza z dostępnych broni, wystarczy jeden strzał by zniszczyć statek przeciwnika. Rakiety są samonaprowadzające. W zwykłym magazynku mieszczą się trzy rakiety.

6.3.5 Ekstra magazynek

Powiększa standardowe magazynki kupionych i zebranych broni podczas wyścigu. Zwiększa magazynek karabinu o 15 naboi, zapewnia też dwie dodatkowe rakiety.

6.3.6 Pancerz MK-II

Lepszy pancerz zmniejsza przyjmowane obrażenia od broni i min.

7. Muzyka

Po naciśnięciu przycisku „Muzyka”, pojawia się przewijana playlista z utworami z gry. Gracz ma możliwość zmiany aktualnie odgrywanego utworu na inny, wybrany z listy.

8. Wyścig / Rozgrywka

Wyścig jest głównym elementem gry Flashout 3D. Zajmowane miejsca w wyścigach i ilość zebranych punktów na trasach mają kluczowe znaczenie przebiegu gry.

8.1 Opis interfejsu (HUD)

1. Wskaźnik wytrzymałości – ile jeszcze zostało wytrzymałości statku zanim zostanie zniszczony.
2. Wskaźnik prędkości – pasek pokazuje jak szybko porusza się statek. Po osiągnięciu prędkości maksymalnej, pasek miga czerwony światłem.
3. Informacja o zebranych bonusach – w tym miejscu pojawia się ikona odzwierciedlająca, ostatnio wzięty bonus.
4. Pula punktów – opis w punkcie 8.1.1.
5. Licznik okrążeń – pokazuje bieżące okrążenie i ile zostało do końca wyścigu.
6. Pozycja Gracz – pokazuje aktualną pozycję gracza, i ilu zawodników bierze udział w wyścigu.
7. Autopilot – opis w punkcie 8.1.4.1.
8. Nitro - opis w punkcie 8.1.4.2.
9. Karabin maszynowy / Rakiety - opis w punkcie 8.1.4.3 i 8.1.4.4

8.1.1 Punkty

Takich bonusów jest mnóstwo na wszystkich trasach. Zebranie jednej takiej kulki powoduje dopisanie pięćdziesięciu punktów do puli. Punkty te po wyścigu zamieniane są jeden do jednego na pieniądze do wykorzystania w grze, przykładowo na zakup ulepszeń. Premię w postaci punktów otrzymuje się również za zestrzelenie przeciwnika.

8.1.2 Okrążenia

Wyścigi kończą się po przejechaniu wszystkich wymaganych okrążeń. Turnieje i trasy w próbie czasowej. Mają z góry ustaloną liczbę okrążeń, natomiast tryb pojedynczego wyścigu, pozwala graczowi ustalenie ilości okrążeń.

8.1.3 Czas wyścigu i okrążenia

Czas okrążenia wyświetlany jest tylko podczas próby czasowej i znajduje się pod licznikiem okrążeń. Czas wyścigu odlicza upływające sekundy podczas każdego wyścigu, jednak informacja o czasie pojawia się na mecie każdego z okrążeń i w trakcie jazdy na trasie alternatywnej.

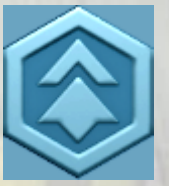
8.1.4 Ikony power'upów

Ikony power'upów, gotowych do użycia wyświetlane są zawsze po prawej stronie ekranu, jedna pod drugą. W grze mamy 4 rodzaje power'upów. Dwa rodzaje broni, nitro i autopilot.

8.1.4.1 Autopilot

Ikona autopilota pojawia się po zebraniu bonusa z trasy bądź po zakupieniu go wcześniej jako ulepszenie. Przyciśnięcie ikony powoduje uruchomienie autopilota. Można go wyłączyć przed upływem czasu działania.

8.1.4.2 Nitro



Zasada pojawiania się jest taka sama jak w przypadku autopilota. Różnica w działaniu polega na tym, że przyciśnięcie ikony „Nitro”, powoduje czasowe przyśpieszenie statku i nie da się go wyłączyć ani przerwać.

8.1.4.3 Karabin maszynowy

Ikona pojawia się po zebraniu odpowiedniego bonusa. W wersji bez ekstra magazynka zapewnia graczowi 40 naboi. Przytrzymanie klawisza strzału powoduje ogień ciągły. Obok ikony wyświetla się licznik naboi.

8.1.4.4 Rakiety

W tym samym miejscu co ikona karabinu pojawia się przycisk rakiet. Jeśli gracz, posiadał wcześniej broń maszynową, wzięcie rakiet, bądź kupienie ich w garażu powoduje zastąpienie ich nową bronią (rakietami). W magazynku znajdują się trzy rakiety. Dodatkowy magazynek zapewnia kolejne dwie rakiety.

8.2 Start wyścigu

Wyścig zaczyna się po zapaleniu się zielonego światła sygnalizacyjnego i trwa określoną wcześniej liczbę okrążeń.

8.3 Zakończenie wyścigu

Wyścig kończy się po zaliczeniu ostatniego okrążenia. Przejechanie linii mety powoduje wyświetlenie ekranu z podsumowaniami wyścigu. We grze Flashout 3D, każdy z trybów rozgrywki ma niewiele, różniący się od pozostałych ekran podsumowań.

Ekran podsumowań w trybie pojedynczego wyścigu:

1. Łączny czas graczy – tabela pokazuje osiągnięte czasy zawodników, wynik gracza jest napisany zawsze kolorem żółtym.
2. Zdobyte środki – łączna suma wszystkich zdobytych punktów podczas wyścigu.
3. Gwiazdka – w trybie pojedynczego wyścigu w tym miejscu wyświetlana jest gwiazdka, w zależności od zdobytego miejsca. Tylko miejsca na podium są nagradzane gwiazdką.
4. Kontynuuj – przycisk, który transportuje użytkownika do głównego menu.
5. Dostępne środki – łączny suma posiadanych pieniędzy w grze.

Ekran podsumowań w trybie kariery:

1. Strzałki postępu – informują o postępach zawodników w tabeli generalnej turnieju.

Zielona strzałka, oznacza przesunięcie zawodnika w górę. Niebieska kreska, sygnalizuje pozycję gracza bez zmian. Czerwona strzałka informuje gracza o spadku w rankingu.

2. Punkty – oznacza ilość zdobytych punktów do klasyfikacji generalnej. Maksymalnie można zdobyć 10 pkt za pierwsze miejsce. Zajęcie ostatniego miejsca to 0 pkt w rankingu.

Ekran podsumowań w trybie próby czasowej:

1. Tabela okrążeń – w tabeli znajdują się czasy poszczególnych okrążeń, najlepsze z nich jest zaznaczone na niebiesko.
2. Łączny czas – na końcu tabeli podany jest sumaryczny czas ze wszystkich okrążeń.
3. Rekordy – pod tabelką umieszczone zostały rekordowy czas okrążenia i wyścigu. Tutaj wyświetlają się tylko najlepsze czasy z podjętych prób.

8.4 Rywalizacja

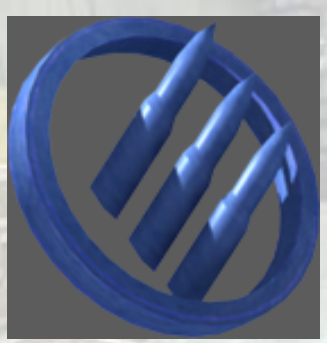
Zawodnicy konkurują między sobą o miejsce w wyścigu, porozrzucane po trasie punkty i power'upy. Podczas rozgrywki gracz korzysta ze wszystkich posiadanych i zebranych ulepszeń i bonusów. Może niszczyć przeciwników, używając zdobytych broni, aby ułatwić sobie zwycięstwo. Za zestrzelenie przeciwnika, przewidziany jest bonus punktowy. Zestrzelony zawodnik (gracz bądź przeciwnik), pojawia się w tym samym miejscu gdzie został zniszczony, z krótkotrwała tarczą, chroniącą go przed atakami. Po dwóch sekundach, gracz jest znów gotowy do jazdy.

8.5 Power'upy

1 2 3 4

Na trasie porozrzucane są power'upy, z których wyróżniamy trzy rodzaje:

Zielona skrzynka zawiera jeden z czterech bonusów. Można w niej znaleźć autopilota [1]. Może znajdować się w niej bonus energii [2], który przywraca gracz pełnię wytrzymałości, albo nitro [3]. Ostatnim bonusem, który może znaleźć się w skrzynce jest tarcza [4], dzięki której gracz zyskuje tymczasową niezniszczalność (jest odporny na strzały z broni i miny).



Kolejny power'up to naboje do karabinu maszynowego. Po zebraniu takiego bonusa, pojawia się ikona karabinu z prawej strony ekranu.

Ostatnim rodzajem power'upów, które można znaleźć na trasach są rakiety. Po zebraniu, od razu gotowe do użycia.

8.6 Elementy trasy

Na torach oprócz bonusów, znajduje się jeszcze kilka elementów mających wpływ na mechanikę rozgrywki. Skocznie, bariery, przyśpieszacze i inne.

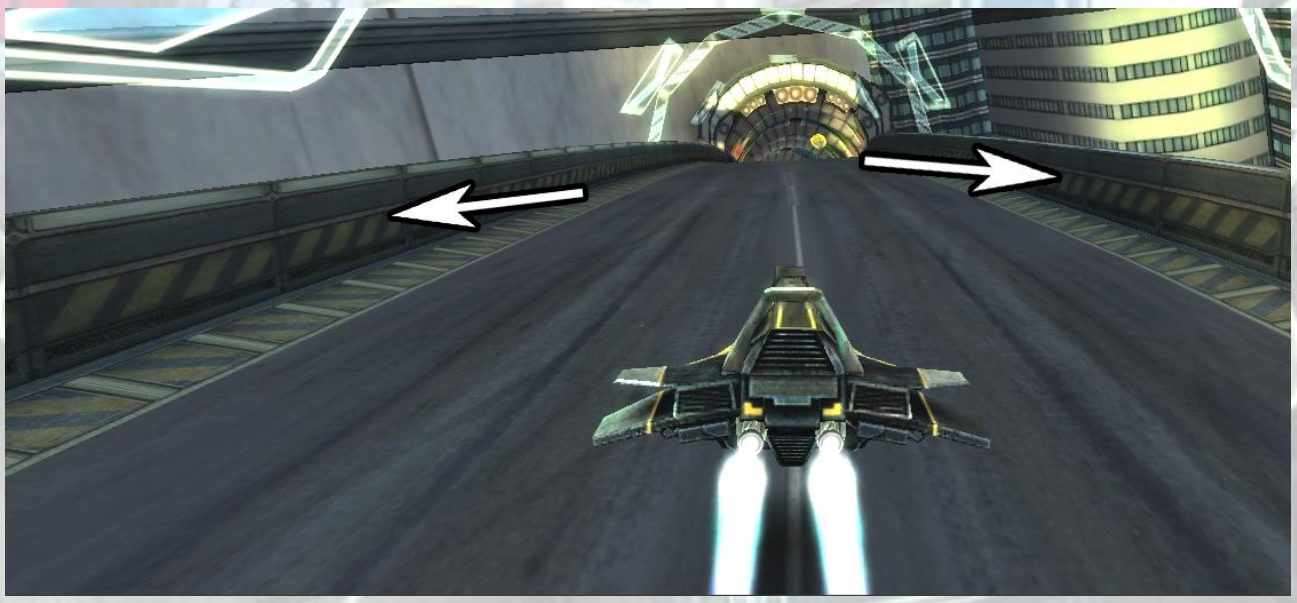
8.6.1 Skocznie

W różnych miejscach na torach znajdują się skocznie. Podczas skoku gracz nie ma kontroli na pojazdem, nie można też strzelać, skok odbywa się automatycznie. Część skoczni prowadzi do tras alternatywnych.

8.6.2 Bariery

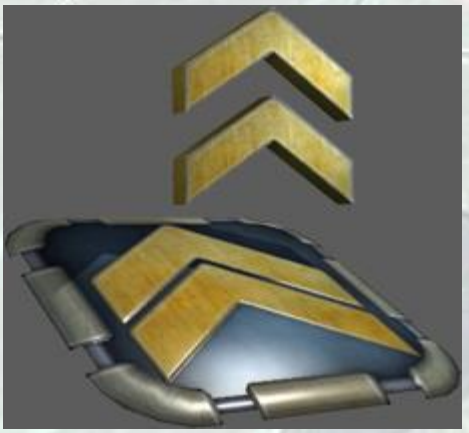
Na skrzyżowaniach tras głównej z alternatywną znajdują się bariery, które należy zniszczyć, by móc wjechać w odnogę. Kolizja z barierą powoduje utratę przyśpieszenia z „przyśpieszaczy” i odbicie gracza z powrotem na główny tor.

8.6.3 Pobocze



Wszystkie tory mają boczne kolizje, które zapobiegają wypadnięciom graczy poza trasę. Kolizja z poboczem powoduje utratę dodatkowego przyśpieszenia ze „speed up'ów” i nakierowanie gracza we właściwym kierunku. Dzięki poboczom, nie da się jechać pod prąd.

8.6.4 Przyśpieszacze



Nieodzownym elementem tras są przyśpieszacze, które zapewniają użytkownikom, natychmiastowy skok prędkości do wartości maksymalnej na krótką chwilę lub do następnej kolizji z poboczem, bądź innym graczem. Na torach znajdują się pojedyncze i podwójne speed up'y.

8.6.5 Materializator bonusów

Na trasach znajdują się też ukryte elementy takie jak skocznie czy powerup'y, aby je odkryć należy przejechać przez materializator. Jest on trochę mniejszy od zwykłego przyśpieszacza, i różni się też unoszącym się nad nim znakiem. Po przejechaniu przez znacznik nieopodal w łunie niebieskawego światła pojawią się ukryte elementy.

8.6.6 Miny

Ścigając się po trasach, można łatwo wpaść na miny, które w różnych miejscach unoszą się torem. Zderzenie się miną równoznaczne jest utratą części wytrzymałości. Miny można zestrzelić, i tym samym uchronić się od obrażeń.

8.7 Equalizer

Korektor grafiki w czasie rzeczywistym, zmienia kolory tekstur, w zależności od tonów muzyki grającej w tle.

9. Zapisywanie gry

Zapis stanu gry odbywa się po każdym zakończonym wyścigu i podjętej akcji kupna ulepszeń bądź statku w garażu.

10. Dodatkowe informacje

Więcej informacji na temat gry można znaleźć na oficjalnej stronie: http://flashout.jujubee.pl

11. Wsparcie techniczne

Aby uzyskać wsparcie techniczne w języku polskim należy kontaktować się mailowo pod adresem support@jujubee.pl.